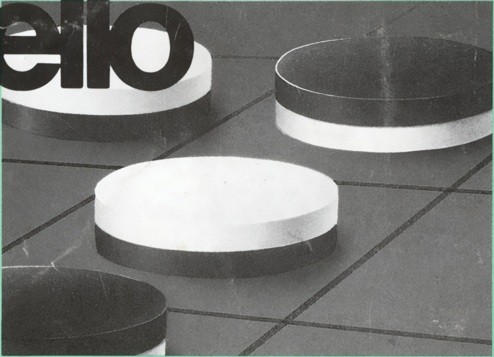
任天堂 ファミリー コンピュータ™

Othello®

取扱説明書



株式会社 河田
KAWADA CO., LTD.

このたびは"ファミリーコンピュータ用ゲームカセットOthello(KWD-OH)"をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

目　次

使用上の注意

★精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管等、また強いショックは避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。

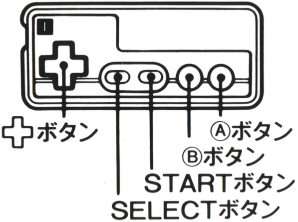
★カセットを交換する場合には、必ず電源を切ってから行って下さい。また、ゲーム中に本体前部のコネクタに異物を接触させるようなことは、絶対に行わないで下さい。

★端子部に直接手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。

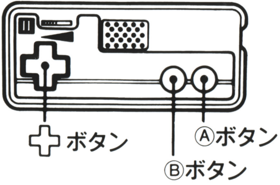
★シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油は、ケースが変質、変形する恐れがありますので、プラスチック部の清掃に用いないで下さい。

1.コントローラー各部の名称と操作方法

●Ⅰコントローラー



●Ⅱコントローラー



■タイトル画面が出たらスタートボタンを押すとモードセレクト画面が出ますのでゲームモードを選びます。

■コンピュータと対戦する場合

①先手で遊びたい時は YOU BLACK
後手で遊びたい時は YOU WHITE に
矢印を合わせAボタンで決定します。

②レベルは4段階。LEVEL 1は初級、LEVEL 4が一番強いレベルです。

③対戦時間は20分、30分、40分、無制限の4つから選択します。ただし、LEVEL 4は公式ルールに基づくものとしますので、20分か30分を選択します。

④名前を登録します。登録は6文字までで、6文字以内の時は右下のENDマークに矢印を合わせAボタンでゲームスタートです。

■2人で対戦する場合

①2PLAYERS に矢印を合わせAボタンで決定します。

②対戦時間は20分、30分、40分、無制限の4つから選択します。

③名前を登録します。BLACK はコントローラーⅠで、WHITE はコントローラーⅡで登録します。

④2人ゲームの場合はBLACK はコントローラーⅠ、WHITE はコントローラーⅡで遊びます。

⑤待ったをする場合はBボタンを押すと、メッセージ欄に、CANSEL、続いて ACCEPT YES、NO の文字が出ます。OK の場合は YES に矢印を合わせBボタンを押すと待ったができます。

2.ゲームの進行

①まずゲーム画面が出ます。コンピュータとの対戦の場合、BLACK、WHITEに関係なく自分は画面の下になります。
②指マークを十字ボタンで操作し、打ちたい所に持っていってAボタンで決定します。
③打てない場所に打つと、TRY AGAINの文字がメッセージ欄に出ますのでもう一度打ち直してください。
④コンピュータが考えている時は、COMPUTER THINKINGの文字がメッセージ欄に出ます。

⑤ファミリーコンピュータ用オセロは待ったをすることができます。
LEVEL1…無制限　　LEVEL2、3…3回
LEVEL4…公式ルールに基づくものとするため待ったはできません。
コンピュータが打った後、Bボタンを押すと、CANSEL の文字がメッセージ欄に出て一手前の画面にもどります。

⑥自分で打てる場所がない場合、メッセージ欄にPASS!! PUSH "A"BUTTON の文字が出ます。Aボタンを押してゲームを進行させてください。

⑦ゲームが終わるとGAME END、PUSH START BUTTON の文字が出ます。スタートボタンを押すと、石が並べかえられ、数と勝敗がメッセージ欄に表示されます。

⑧持ち時間は画面右側の時計で表示されます。残り30秒以後、ビープ音で警告します。時間オーバーになると負けになります。

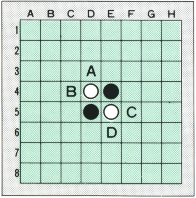
⑨ゲームが終り、石の並べ変えも終った後、スタートボタンを押すと、タイトル画面の後、終ったゲームが一手目から最後まで順番に再現されます。

⑩再度ゲームをはじめる時、モードセレクト画面にPLAY AGAINの文字がつけ加わります。前回と同じモードで遊びたい時選べばすぐにゲームがはじまります。

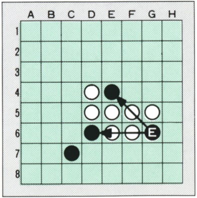
3.オセロのルール

①まず盤の中央に黒石と白石を図1ー1のように置き黒が先手で開 始します。※ファミリーコンピュータ用オセロでは自動的に表示されます。

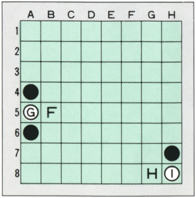
②必ず相手の石がはさめる所に石を置き、はさんだ石をひっり返くします。図1ー1ではA、B、C、Dの４ヶ所が黒の着手可能な場所です。



(図 1ー1)



(図 1ー2)



(図 1ー3)

※ファミリーコンピュータ用オセロでは自動的に石がひっくり返ります。

③はさんだ石は何個であろうと、またどの方向でもすべてひっくり返すことができます。（図１－２）

④図１－３のように辺の攻防で黒がＦと打ってもＧの石をひっくり返すことはできません。また隅の攻防で黒がＨと打ってもＩの石をひっくり返すことはできません。

⑤はさめる所がある限り、パスはできず、必ず打たなければなりません。

⑥片方が打てるところがなくなったときは、打てるところができるまでパスとなり、その間は相手が連続して打ちます。

⑦盤面が全部埋まるか、黒白ともに相手の石をはさめなくなったときゲーム終了となり、石の数の多い方が勝ちとなります。

株式会社 河田
KAWADA CO., LTD.
東京都新宿区大久保2-5-25 〒160
5-25, Okubo 2-chome, Shinjuku-ku, Tokyo, Japan

ファミリーコンピュータ用オセロのお問い合わせは
03(367)6911株式会社河田商品部までお願いします。